

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Entdecker - Découvreur

Un jeu de Klaus Teuber pour 2 à 4 joueurs – © Goldsieber Spiele, 1996

Introduction

1. Bienvenue dans le vieux monde de l'exploration. D'immenses mers inexplorées sont devant vous. Qu'allez-vous découvrir ? des îlots ? de grandes îles ? des trésors ?
2. Les explorations sont chères et coûtent beaucoup d'argent. Les sommes dont vous disposez sont visibles devant vous, sur votre indicateur de richesse.
3. Votre revenu à chaque nouveau tour est aléatoire. Cependant, la bonne ou la mauvaise fortune est la même pour tous.
4. Le bateau commence son périple au bord de la carte et navigue vers l'inconnu. Allez-vous dépenser votre argent pour une expédition courte (une carte de découverte) ou pour une plus longue ?
5. Terre à l'horizon ! Le voyage de votre explorateur a été couronné de succès. Vous contenterez-vous de placer un comptoir sur la nouvelle terre, ou ouvrirez-vous la bourse pour construire un fort ou une colonie ?
6. Une île est entièrement découverte. Qui en reçoit les honneurs ? Bien entendu, le joueur le mieux implanté sur cette île, probablement possesseur d'un fort ou d'une colonie. Les honneurs sont reçus sous la forme de points de victoire qui détermineront le vainqueur final.
7. Ce n'est pas seulement la mer qui est découverte. Celui qui découvre les trésors d'une nouvelle terre - comme des pommes de terre ou des tomates – gagne également des points de victoire.
8. Le jeu est également riche en événements spéciaux - des cartes de découverte avec des points d'interrogation. Vous pourriez rencontrer des tempêtes et des pirates, trouver de l'or ou de vieilles ruines.
9. Le gagnant à la fin est le joueur dont le compteur de succès et d'honneurs est le plus loin avancé autour de la carte.

Règle du jeu

Préparation

Avant la première partie, détacher les divers composants. Mettez la flèche tournante sur le compteur de revenu. Triez les cartes de remplissage (avec les boules Goldsieber et les chiffres de 1 à 6) des autres cartes de découverte. Les cartes de remplissage sont triées selon leur numéro et sont placées à côté du plateau, face numérotée en bas, en six piles. Les cartes de découverte restantes sont bien brouillées et sont placées en cinq piles faces cachées. Les jetons de découverte de plantes sont brouillés et placés faces cachées en deux piles. La table d'événement est placée à côté du plateau de jeu. Chaque joueur reçoit toutes les pièces et le marqueur de succès d'une couleur, un compteur (carton avec les trous en spirale) et un marqueur (pion jaune) de richesse. Le marqueur de richesse est placé dans le trou numéro 4 du compteur de richesse. Le marqueur de succès est placé sur la case de départ du compteur de succès autour de la carte. Le joueur le plus jeune reçoit le compteur de revenu et le bateau ; il commence à jouer.

Vue d'ensemble d'un tour

Chaque saison se déroule de la même façon.

1. **Détermination du revenu.** Au début de chaque saison, le premier joueur détermine le revenu pour tous les joueurs pendant cette saison. Puis chaque joueur à son tour effectue dans l'ordre les phases 2 à 5 décrites ci-dessous.
2. **Exploration.** Quand c'est votre tour, placez le bateau sur une case déjà découverte du plateau, ou sur une case autour du plateau pour tenter de découvrir de nouveaux pays. Plus vous dépenserez en exploration, plus grandes seront vos chances de succès.
3. **Construction.** Si vous découvrez une nouvelle terre, vous pouvez y construire.

4. **Découverte complète d'une île.** Si une ou plusieurs îles ont été entièrement découvertes et qu'un joueur a fini son tour, tous les joueurs possédant des unités dans l'île reçoivent des points de victoire.
5. **Joueur suivant.** Le joueur passe alors le bateau dans le sens des aiguilles d'une montre au joueur suivant.

Le tour en détail

1. Détermination du revenu

Cette phase a lieu une seule fois par saison, avant le tour du premier joueur.

Le premier joueur (le joueur le plus jeune au début de la partie) lance la flèche de revenu. Chaque joueur ajoute à son compteur de richesse le nombre tiré, sans pouvoir dépasser douze.

Les quatre autres phases sont entièrement jouées par chaque joueur, en commençant par le premier joueur.

2. Exploration

Quand c'est votre tour, vous placez le bateau dans le cercle au milieu d'une case déjà découverte ou au bord du plateau. Ce cercle doit avoir au moins une ligne blanche libre le reliant à un espace non découvert du plateau.

Au premier tour, le bateau ne peut être placé que sur un cercle autour du plateau de jeu.

N.B. : si un joueur commence son tour sur une case dans lequel il y a une construction d'un autre joueur, cela implique un coût supplémentaire. L'explorateur doit dépenser autant d'or que la valeur de la construction de l'adversaire. par exemple, s'il y a un fort, il doit reculer son marqueur de richesse de trois trous.

Déclaration du nombre d'explorations

Le joueur déclare maintenant combien de cartes de découverte il retournera pendant son tour. Pour chaque carte déclarée il recule son marqueur de richesse d'un trou. Il doit déclarer au moins une carte, mais n'est limité au plus que par sa richesse.

Tirage et placement des cartes de découverte

- i) Le joueur tire une carte d'un des cinq tas. S'il tire une carte avec un point d'interrogation, alors, après le placement de la carte, l'événement est lu sur la table d'événement et appliqué.
- ii) Il place la carte sur un côté libre de la case sur laquelle se trouve actuellement le bateau. Les quatre côtés de la nouvelle carte doivent être en accord avec leur environnement : eau en face de l'eau, terre en face de la terre.
- iii) Si la carte ne peut être placée, elle est enlevée du jeu et placée dans la boîte. N.B. : s'il s'agissait d'une carte d'événement, l'événement n'est pas appliqué.
Option recommandée par le traducteur : les cartes injouables, s'il ne s'agit pas d'événements, ne sont pas écartées mais vont rejoindre le tas adéquat de cartes de remplissage.
- iv) Si la carte convient, elle doit être posée. Le joueur déplace alors le bateau le long de la ligne de connexion jusqu'au cercle de la case nouvellement découverte. Si le joueur a plusieurs possibilités de placement, il choisit celle qui lui convient le mieux.
- v) Si le joueur a déclaré plus d'une exploration, il peut continuer à explorer pour tenter de découvrir de nouvelles cases jusqu'à épuisement de ses crédits d'exploration. Il n'y est pas obligé, et peut choisir d'arrêter. S'il continue, il place la carte sur le plateau, et déplace le bateau sur la nouvelle carte avant de tirer la suivante.
- vi) Il peut arriver qu'un joueur joue moins de cartes qu'il ne l'avait prévu, et ce contre sa volonté. En effet, s'il se déplace avec son bateau sur une carte qui n'a pas de lignes de connexion menant à un secteur non découvert, il n'a aucun autre choix que d'arrêter.
- vii) Si à la fin du tour d'un joueur, il y a un emplacement vide dans lequel un seul type de carte peut être joué, c'est-à-dire dont les quatre côtés touchent un secteur découvert, alors cet emplacement est rempli par la carte correspondante de la réserve. Dans certains cas rares, il se peut qu'un groupe d'emplacements vides soit entièrement entouré par la terre. Ce vide est comblé à l'aide de cartes de remplissage sur lesquelles il y a seulement la terre (dos numéro 6).

3. Construction

Si un joueur a mené le bateau sur une carte où se trouve une terre, il peut poser une construction de sa réserve. Son tour se termine alors, même si le joueur avait encore assez de crédit pour retourner d'autres cartes.

Le joueur place la construction sur la terre et recule son marqueur de richesse du coût de la construction : comptoir = 1 ; fort = 3; colonie = 6.

Une seule construction peut être placée sur chaque carte.

Si deux segments de terre séparés apparaissent sur la même carte, le joueur doit choisir sur laquelle il place sa construction.

Une construction ne peut être enlevée que quand l'île est achevée (entièrement découverte), exception faite des comptoirs qui peuvent être rendus à votre provision à tout moment.

N.B. : si la dernière carte tirée par un joueur est une pleine mer, il ne peut pas revenir en arrière pour construire sur une case précédemment découverte. Il fallait y penser avant !

4. Découverte complète d'une île

Si à la fin d'un tour, une île est complètement découverte, on détermine le plus grand découvreur de cette île. C'est le joueur qui possède la construction de plus grande valeur sur l'île. Une colonie est plus forte qu'un fort, lui-même supérieur à un comptoir. S'il y a égalité, les ex æquo sont départagés par les constructions du rang inférieur qu'ils possèdent dans cette même île.

Exemples :

Une colonie + un fort + deux comptoirs battent une colonie + un fort + un comptoir.

Un fort seul bat trois comptoirs (ce n'est pas le nombre de construction qui prévaut, mais la qualité de la construction).

Si l'égalité persiste, les joueurs ex æquo sont les découvreurs communs de l'île.

S'il y a au moins un fort ou une colonie dans l'île, alors une nouvelle plante a été découverte sur cette île. Le plus grand découvreur (ou les plus grands en cas d'ex æquo) prend un jeton de plante d'une des piles et le place face visible devant lui. S'il n'y a pas assez de jetons pour tous les joueurs ex æquo, aucun n'en reçoit.

La valeur d'une île est obtenue en ajoutant ensemble le nombre des tuiles qui forment l'île et la valeur de la plante éventuellement découverte dans l'île. Si plus d'un joueur a tiré des jetons, seul le jeton avec la valeur la plus élevée est retenu.

Le plus grand découvreur reçoit la valeur entière de l'île en tant que points de victoire. Les autres joueurs présents dans l'île reçoivent la moitié des points de victoire du joueur qui les précède. C'est-à-dire, par exemple, que si le gagnant reçoit douze points, le second en reçoit six, le troisième trois et cetera. On arrondi à l'avantage du joueur, et ce à chaque fois (par exemple : 10, 5, 3, 2). Tous les joueurs qui marquent des points déplacent leur marqueur de point de victoire autour du plateau et toutes les constructions de l'île sont rendues aux réserves respectives de leurs propriétaires.

N.B. : en cas d'égalité entre plusieurs joueurs, les joueurs suivants reçoivent la part correspondant à leur classement. Par exemple, pour une île valant 10 points :

Albert et Béatrice sont premiers ex æquo, suivis de Charles : Albert et Béatrice marquent 10 ; Charles marque 3 = $(10:2):2$

Albert est premier, Béatrice et Charles sont seconds, suivis de Denise : Albert marque 10 ; Béatrice et Charles marquent 5 = $10:2$; Denise marque 2 = $((10:2):2):2$.

5. Joueur suivant

Celui qui vient de jouer passe le bateau au joueur suivant.

Lorsque tous les joueurs ont joué à leur tour, et que le tour du premier joueur revient, celui-ci procède à un nouveau tirage de revenus (phase 1).

Option recommandée par le traducteur : changement de premier joueur. Celui qui venait d'être premier joueur saute son tour. Le nouveau premier joueur, qui était précédemment deuxième joueur, recommence à la phase 1 en tirant le revenu pour la nouvelle saison.

Fin de Jeu

Le jeu finit quand toutes les cases du plateau ont été découvertes. Si la dernière carte posée achève une île, cette île est marquée comme d'habitude.

Carte non complète

Dans certains cas exceptionnels il peut arriver que le plateau ne soit pas complètement rempli quand la dernière carte de découverte est prise. Dans ce cas, le jeu finit quand la dernière carte est placée. Toutes les îles incomplètes sont marquées comme si elles avaient été entièrement découvertes, sans tenir compte de quelque unité "logique" que ce soit. Ces îles ne donnent droit à aucun jeton de découverte de plante.

Grand inventeur

Un bonus est accordé au joueur qui possède le plus de jetons de plantes devant lui. Le bonus est égal au nombre (et non à la valeur totale) des jetons de découverte de plante que le joueur possède. Ce bonus s'ajoute à ses points de victoire. Si plusieurs joueurs sont à égalité en nombre de jetons de découverte, chaque joueur ex æquo marque le bonus de Grand inventeur.

Le joueur ayant marqué le plus de points de victoire est le vainqueur.

Événements

Tempête : Le tour du joueur finit immédiatement. Le joueur ne peut pas placer de construction, ni procéder à de nouvelles explorations.

Indigènes hostiles (arc et flèches) : Si le joueur veut construire sur cette carte, il doit payer une somme double de la somme habituelle : 2 pour un comptoir, 6 pour un fort. Une construction de colonie est de fait impossible, puisque le joueur ne peut pas disposer de 12 points de richesses après s'être déplacé.

Indigènes accueillants (couronne de fleur) : Le joueur peut tirer un jeton de découverte de plante de l'une des piles et le placer devant lui face visible. N.B. : Ce jeton n'offre pas de points de victoire immédiatement ; il peut par contre aider un joueur à devenir "Grand inventeur" à la fin de la partie.

Pirates (tête de mort) : le joueur perd la moitié de son argent, arrondie à son désavantage. Il doit reculer son marqueur de richesses de ce nombre de trous.

Ruines : le joueur qui vient de découvrir des ruines historiques reçoit trois points de victoire. Il avance immédiatement son marqueur de point de victoire de trois cases.

Or : le joueur trouve trois pièces d'or. Il avance son marqueur de richesse de trois trous, sans pouvoir toutefois dépasser le maximum de douze.

Variantes

Tuiles personnelles

1. Au début de la partie, chaque joueur reçoit 4 tuiles : une tuile de pleine mer, un avec trois bords de mer et une de chaque type avec deux bords de mer (2 mers sur côtés opposés, 2 mers sur côtés adjacents).
2. Au lieu de déclarer combien de tuiles ils vont utiliser, les joueurs déclarent combien d'or ils dépensent en exploration.
3. Au lieu de tirer une carte de l'une des piles, un joueur peut choisir de jouer une des tuiles qui lui ont été attribuées au début de la partie. La pose d'une tuile dans ces conditions coûte deux or. Un joueur ne peut utiliser qu'une seule de ses tuiles par tour, sans limitation autre que sa dépense d'exploration pour les tuiles tirées des paquets.

Changement de premier joueur

1. Au début de la partie, déterminez un premier joueur. Ce joueur reçoit la roue de tirage de revenu.
2. Quand le tour lui revient, au lieu de tourner à nouveau la roue, le premier joueur la transmet au joueur suivant à sa gauche. Ce joueur devient le nouveau premier joueur pour le prochain tour, il tourne la flèche, etc. L'ancien premier joueur saute donc son tour.